

7.2. La partie en 77 coups !

7.3. D'autres explications sur quelques coups : ce que révèle la réalité du jeu au plan évangélique. Par exemple, Pierre et Paul, les colonnes de l'Eglise, dont les noms changent près du roi l'Amour.

### **Des regrets**

Des personnages ou passages de l'Évangile de Saint Jean ne figurent pas dans le scénario de la partie. La logique du jeu ne permettait pas de les intégrer : Nicodème, la Samaritaine, la prière sacerdotale, la pêche miraculeuse, ...

## **L'ORGANISATION**

### **ROLES ET RESPONSABILITES**

Xavier délègue les rôles et responsabilités en fonction des disponibilités que chacun aura indiquées et il reprendra contact avec chacun.

Costumes : se mettre en lien avec Corinne Erouart pour les essayages.

### **REPETITIONS**

Une feuille vous est remise avec les dates proposées pour les répétitions. Merci de la compléter et de la remettre à Xavier.

Besoins de répétitions particulières :

- 2.1. Xavier prévient pour faire répéter les uns et les autres, mais les tableaux se croisent, d'où des dates différentes.
- 2.2. Merci de cocher le maximum des dates où vous êtes disponibles parmi celles proposées pour lesquelles vous vous engagez à être présents.
- 2.3. Xavier reprend contact avec chacun en fonction des disponibilités et des acteurs concernés par tableau pour fixer les dates de répétitions de chaque tableau.

Des dates incontournables

Elles correspondent aux répétitions générales (où l'on a besoin de la présence de tous) et aux 6 représentations.

### **COMMUNICATION**

A partir de maintenant, faire de la publicité autour de vous, auprès de vos proches.

Une bande annonce sous forme de vidéo va être réalisée comme accroche.

Dévoilement du premier projet d'affiche

**Ensemble, en route pour  
Bâtir sur le Roque !**

